# UFC® UNDISPUTED™ 3

Featuring PRIDE

## MODE D'EMPLOI

THQ®

UFC

# TABLE DES MATIÈRES


BIENVENUE DANS L'OCTAGON™ ..... 2
MODES DE JEU ..... 2
PlayStation®Network ..... 3
PRIDE ..... 4
MESDAMES ET MESSIEURS,
QUE LE SPECTACLE COMMENCE ! ..... 5
ROUNDS ET CONDITIONS
DE VICTOIRE ..... 5
COMBATTANT SONNÉ ET T.K.O. ..... 5
K.O. ..... 6
COMMENT OBTENIR
UN K.O. ET UN T.K.O. ..... 6
STOPPAGE ..... 6
DÉCISION ..... 6
ESSOUFFLEMENT ..... 7
INTERRUPTION DE L'ARBITRE ..... 7
ATTRIBUTS ..... 7
COMPÉTENCES ..... 8
DÉPLACEMENT ..... 9
MOUVEMENTS DE BASE ..... 9
PAS ..... 9
COURSE ..... 9
CHANGEMENT DE POSTURE ..... 9
POSITION DEBOUT ..... 10
FRAPPES RAPIDES ..... 10
FRAPPES PUISSANTES ..... 10
FRAPPES TECHNIQUES ..... 11
ATTRIBUTS DE FRAPPE ..... 11
VARIATION DE LA
HAUTEUR DE FRAPPE ..... 11
COMBOS ..... 11
MULTIPLICATEURS DE DÉGÂTS ..... 11
BLOCAGES ..... 12
ESQUIVES ..... 12
FRAPPES D'ESQUIVE ..... 12
CONTRES ..... 12
CONTRE-PRISES ..... 13
FEINTES ..... 13
PROVOCATIONS ..... 13
OCCUPATION DE L'OCTAGON ..... 14
PROJECTIONS ..... 14
POSITION DE CLINCH ..... 15
COUPS ET TRANSITIONS
EN CLINCH ..... 15
DÉPLACEMENT EN CLINCH ..... 16
WHIPS PUISSANTS ..... 16
TAKEDOWNS ..... 16
CONTRER UN TAKEDOWN ..... 17
INTERCEPTER UN TAKEDOWN ..... 17
POSITION AU SOL ..... 18
EFFECTUER DES TRANSITIONS ..... 18
BLOQUER, INTERROMPRE ET
RENVERSER UNE TRANSITION ..... 19
ESQUIVE AU SOL ..... 19
SOUS-POSITION ..... 20
SE DÉGAGER DU DESSOUS ..... 20
TRANSITIONS DE CAGE ..... 21
POSITION UP/DOWN ..... 21
SOUMISSIONS ..... 22
BLOCAGE DE SOUMISSION ..... 23
RENVERSEMENT
DE SOUMISSION ..... 23
SOUMISSIONS STRIKE CATCH ..... 23
CHANGEMENT DE SOUMISSION ..... 23
GARANTIE LIMITÉE ..... 24
ASSISTANCE CLIENTÈLE ..... 25



Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting®, UFC®, The Ultimate Fighter®, Submission®, As Real As It Gets®, Zuffa®, The Octagon™, UFC® Undisputed™ 3, and the eight-sided competition mat and cage design are registered trademarks, trade dress or service marks owned exclusively by Zuffa, LLC in the United States and other jurisdictions. PRIDE®, PRIDE FC™, PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS® and BUSHIDO® are trademarks of Pride FC Worldwide Holdings, LLC registered in the United States and other countries. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights referenced herein may be the property of Zuffa, LLC or other respective owners.

Any use, in whole or in part, of the preceding copyrighted program, trademarks, trade dress, service marks, designs or logos or other intellectual property owned by Zuffa, LLC shall not occur without the express written consent of Zuffa, LLC and all rights with respect to any such unauthorized use are hereby expressly reserved.

Game and Software © 2012 THQ Inc. © 2012 Zuffa, LLC. All Rights Reserved. Developed by YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. and its logo are trademarks and/or registered trademarks of YUKE'S Co., Ltd. UFC® Undisputed™ 3 uses Havok™. © Copyright 2012. Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. All Rights Reserved. Powered by Wwise © 2006-2012 Audiokinetic Inc. All Rights Reserved. UFC® Undisputed™ 3 uses On2® video compression/decompression technology, © 1992-2012 On2 Technologies, Inc. For more information, visit http://www.on2.com. End User may not port, reverse engineer, reverse assemble, reverse compile or deobfuscate any On2 technology, or otherwise attempt to derive source code from any On2 technology, and End User may not alter, modify or create any derivative work based on any On2 technology or the source code underlying any On2 technology. End User may not copy, sell, sublicense, assign or redistribute any On2 technology. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, trade dress, service marks, logos and copyrights are property of their respective owners.

# BIENVENUE DANS L'OCTAGON™

## MODES DE JEU

Sélectionnez Modes de jeu dans le Menu principal pour choisir l'une des fonctionnalités suivantes d'***UFC® Undisputed™ 3***:

### CARRIÈRE

Créez un combattant et menez-le de l'obscurité aux projecteurs du championnat devant des spectateurs du monde entier. Entraînez votre combattant pour augmenter ses Compétences maximales, gagnez des combats pour acheter de nouveaux équipements dans la Boutique UFC® et faites-vous une place dans le Hall of Fame de l'UFC®.

### JOUER LE TITRE ET DÉFENDRE LE TITRE

Commencez en bas de l'échelle de l'UFC® et remportez des combats afin de pouvoir arborer l'or du championnat UFC® à votre taille.

Quand vous aurez gagné un titre, défendez-le contre tous les prétendants dans le mode Défendre le titre !

### TOURNOI

Créez un Tournoi UFC® traditionnel ou un Grand Prix PRIDE pour vous mettre à l'épreuve face aux meilleurs combattants que le monde du MMA ait jamais connus.

### COMBATS ULTIMATE

Revisitez les plus grands combats UFC® et PRIDE et enfilez les gants de gladiateurs légendaires afin de revivre ou de réécrire l'histoire de la discipline !

***REMARQUE :*** *Tous les combats PRIDE sont débloqués en mode Combats Ultimate. Les Combats Ultimate UFC® doivent être achetés séparément sous forme de contenu téléchargeable.*

### EVENT

Vous croyez être capable de concevoir un event payant digne d'être estampillé UFC® ? Le mode Event vous en offre l'opportunité !

**ATTENTION :**
Une sortie vidéo en HD nécessite des câbles et un écran compatible HD, vendus séparément. Le chat vocal nécessite un casque audio, vendu séparément. Compatible avec la plupart des casques audio à fil Bluetooth et USB. Certaines limites s'appliquent.

# PlayStation®Network

## Système PlayStation®3

**Lancer le jeu :** avant toute utilisation, lisez attentivement les instructions fournies avec le système de loisir interactif PlayStation®3. La documentation contient des informations sur l'installation et l'utilisation du système, ainsi que des informations de sécurité.

Vérifiez que l'interrupteur d'alimentation principal (situé à l'arrière du système) est allumé. Insérez le disque ***UFC® Undisputed™ 3*** dans la fente pour disque avec l'étiquette vers le haut. Sélectionnez l'icône du titre logiciel sous dans le menu XMB™, puis appuyez sur la touche ⊗. Référez-vous à ce manuel pour plus d'informations sur l'utilisation du logiciel.

**Quitter le jeu :** en cours de partie, appuyez sur la touche de la manette sans fil et maintenez-la enfoncée pendant au moins 2 secondes. Puis sélectionnez « Quitter le jeu » sur l'écran qui s'affiche.

**Conseil** Pour retirer un disque, appuyez sur la touche d'éjection après avoir quitté le jeu.

**Trophées :** remportez, comparez et partagez des trophées que vous pouvez gagner en réussissant des actions spécifiques dans le jeu.

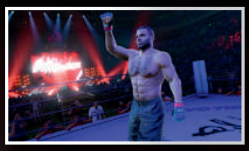
## DONNÉES SAUVEGARDÉES

Les données sont sauvegardées sur le disque dur du système. Les données apparaissent sous « Utilitaire des données sauvegardées » dans le menu Jeu.

Ce jeu utilise les fonctions de sauvegarde et de chargement automatiques. N'éteignez pas le système quand l'indicateur d'accès disque dur clignote.

Sélectionner la langue dans le menu Paramètres système avant de commencer à jouer.

# PRIDE



Pour la première fois dans l'histoire d'UFC® Undisputed™, vous pouvez combattre dans les PRIDE Fighting Championships, où certaines des plus grandes légendes de l'UFC® ont commencé leur carrière : Minotauro Nogueira, Mirko Cro Cop, Shogun Rua, Dan Henderson, etc.

Le règlement de l'organisation PRIDE comprend des différences importantes par rapport au règlement de l'UFC® :

- Les coups de coude sont interdits.
- Les coups de pied de footballeur, les foot stomps et les coups de genou à la tête d'un adversaire au sol sont autorisés. Ces coups extrêmement puissants peuvent éliminer rapidement un adversaire.
- Les combats ont lieu dans un ring carré plus petit que l'Octagon™, ce qui force les combattants à accorder plus d'attention à leur positionnement.
- Dans les combats PRIDE, le premier round dure toujours 10 minutes. Les rounds suivants durent 5 minutes.
- Pour leur décision, les juges évaluent le combat dans sa globalité (et non round par round, comme en UFC®).
- Les juges PRIDE prennent également en compte quel combattant a infligé le plus de dégâts et lequel a fait preuve d'un maximum d'agressivité. Le fait de donner des coups, de réaliser des soumissions et de se trouver en position de mettre fin au match a beaucoup de valeur aux yeux des juges PRIDE.

| | |
|---|---|
| Coup de genou à la tête d'un adversaire au sol | ⊗ / ◎ ou L1 + ⊗ / ◎ au-dessus dans certaines positions au sol |
| Foot stomp au visage d'un adversaire au sol | Joystick gauche vers l'adversaire + ⊗ / ◎ |
| Bloquer un foot stomp | R1 (un blocage réussi donne une meilleure chance de se relever – appuyer sur L3) |
| Coups de pied de footballeur | ⊗ / ◎ quand l'adversaire a raté un takedown, qu'il est sonné à quatre pattes, ou qu'il est sonné en position sprawl après un coup de pied technique |

# MESDAMES ET MESSIEURS, QUE LE SPECTACLE COMMENCE !

Avant de pénétrer dans l'Octagon™, il vaut mieux savoir exactement comment gagner et ce que vous devez faire pour y parvenir. Si vous ne devez lire qu'une section de ce manuel, lisez celle-ci !

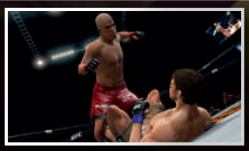
## ROUNDS ET CONDITIONS DE VICTOIRE

Selon le règlement de l'UFC®, les combats se déroulent sur trois (match amical) ou cinq (match de championnat ou main event) rounds de cinq minutes chacun. Il existe cinq façons de gagner un combat selon le règlement de l'UFC® :

- **K.O. (Knockout) :** Si vous faites perdre connaissance à votre adversaire avec un coup puissant à la tête, le combat est fini.
- **T.K.O. (Technical knockout) :** Infligez suffisamment de dégâts à l'adversaire pour que l'arbitre décide qu'il n'est plus en état de continuer sans risquer des blessures graves.
- **Soumission :** Tordez les membres de l'adversaire de façon parfaitement contre nature pour le pousser au tapout.
- **Stoppage :** Faites une blessure ouverte au-dessus des yeux de l'adversaire de façon à l'empêcher de voir et donc de se défendre efficacement.
- **Décision :** Combattez jusqu'au dernier round et laissez les juges décider qui est le meilleur.

***REMARQUE :*** *Comme nous l'avons dit, les combats PRIDE ont des règles légèrement différentes, mais les conditions de victoire sont les mêmes en UFC® et en PRIDE à l'exception de la décision.*

## COMBATTANT SONNÉ ET T.K.O.

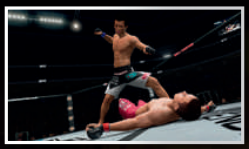


Si vous continuez à donner des coups à votre adversaire sans qu'il ne les rende, il sera sonné. Quand un combattant est sonné, son potentiel offensif est fortement réduit. Un combattant sonné peut tenter un takedown, mais ce serait très risqué et difficile à mettre en œuvre.

Un combattant sonné doit se défendre efficacement pour éviter le T.K.O. Saisissez cette opportunité et continuez d'asséner des coups pour que l'arbitre se décide à vous déclarer vainqueur par T.K.O.

| | |
|---|---|
| Frapper un combattant sonné | □, △, ✕, ○ |
| Transition face à un combattant sonné | Joystick droit ↑↗→, joystick droit ↓↘→, joystick droit ↑↖←, joystick droit ↓↙← |
| Soumission face à un combattant sonné | Appuyer sur R3 |
| Bloquer en étant sonné | R1 et R2 |
| Esquiver en étant sonné au sol | Joystick gauche |
| Strike Catch en étant sonné | Appuyer sur R3 |

## K.O.



Si un combattant est affaibli et que son adversaire lui assène un coup puissant à la tête, il risque de perdre connaissance. Le K.O. est plus probable quand le combattant qui attaque a une Force ou une Attaque élevée dans une compétence de frappe ou quand il effectue un contre majeur.

## COMMENT OBTENIR UN K.O. ET UN T.K.O.

Outre le pummel sur la tête d'un adversaire ou une frappe puissante réussie sur un coup de chance, il existe de nombreuses façons d'obtenir un K.O. ou un T.K.O. Voici quelques exemples :

- Attaquer continuellement l'adversaire au corps et accumuler les dégâts. Les coups à la tête sont impressionnants, mais les dégâts au corps sont tout aussi efficaces pour terminer un combat.
- Frapper sans relâche les jambes d'un adversaire. Cela ne vous permettra pas d'obtenir un K.O., mais comme le disait un grand combattant : « Un homme qui ne tient pas debout ne peut pas se battre. »
- Il existe une méthode moins sûre pour obtenir un T.K.O. : contrer des coups de pied par des contre-prises Kick Checks réussies afin de provoquer une blessure à la jambe et de gagner par T.K.O.

## STOPPAGE

Si votre combattant a une blessure ouverte au-dessus des yeux qui gêne sa vision, l'arbitre peut arrêter le match. En général, ces blessures ne posent pas de problème lorsqu'elles apparaissent, mais si vous ne vous défendez pas face aux attaques suivantes, elles s'ouvriront davantage et vous coûteront la victoire.

## DÉCISION

Si le combat se déroule sur le nombre de rounds prévu et qu'aucun combattant n'est K.O., T.K.O., poussé à l'abandon ou incapable de continuer en raison d'un stoppage, l'issue du combat sera décidée par les juges qui évalueront la performance des deux combattants. Voici quelques points auxquels les juges accordent de l'importance :

- Quel combattant a le mieux occupé l'Octagon™ en restant au centre et en poussant son adversaire contre la cage ?
- Le combattant a-t-il fait tout son possible pour mettre un terme au combat avec des frappes et des soumissions, ou s'est-il battu de façon conservatrice et défensive ?
- Au cours du combat, quel combattant a réussi le plus de takedowns et a été le plus dominant dans les positions au sol ?

N'oubliez pas que les juges notent chaque round séparément. Le vainqueur d'un round marque 10 points, le perdant marque 9 points ou moins. Il faut une très mauvaise performance pour obtenir moins de 9 points sur un round, alors méfiez-vous : un excellent round ne suffira sans doute pas à gagner un combat si vous n'en gagnez aucun autre.

***REMARQUE :*** *Les combats PRIDE sont notés différemment, les juges évaluant le combat dans son ensemble. Ils récompensent en priorité l'agressivité et les dégâts infligés pour déterminer qui remportera la victoire.*

## ESSOUFFLEMENT

À chaque fois qu'un combattant effectue une action, il utilise de l'énergie, représentée par une barre verte sous son nom dans l'ATH. Les frappes puissantes et les frappes techniques consomment plus d'énergie que les frappes rapides. À chaque coup de poing ou de pied effectué, la barre verte devient jaune. La barre d'énergie redeviendra verte si vous ralentissez, mais si vous enchaînez trop vite les attaques et utilisez toute votre énergie, vous serez essoufflé.

Quand un combattant est essoufflé, la vitesse de ses mouvements et de ses frappes est réduite, tout comme ses attributs et ses compétences. Cela donne un gros avantage à son adversaire jusqu'à ce qu'il récupère.

Si votre niveau d'énergie est bas, bloquez les coups et utilisez des frappes rapides pour combattre efficacement. Si vous êtes debout, le meilleur moyen de récupérer de l'énergie est de prendre votre adversaire en clinch. Au sol, gardez votre position de base si vous avez l'avantage ou passez en position de clinch au sol en maintenant un blocage de prise.

## INTERRUPTION DE L'ARBITRE

En clinch ou dans certaines positions neutres, les combattants doivent essayer de progresser, de se dégager, d'infliger des dégâts ou de menacer d'une soumission. Dans le cas contraire, l'arbitre interrompra le combat et demandera aux deux combattants de se remettre debout. Tirez parti de cette règle quand vous êtes en position de faiblesse face à un combattant supérieur.

## ATTRIBUTS

La constitution physique d'un combattant est déterminée par quatre attributs :

- La **Force** représente la puissance physique pure du combattant. Elle a un impact sur les dégâts infligés par ses frappes et sur ses chances de réussite lors des prises ou de la lutte face à un adversaire.
- La **Vitesse** détermine la rapidité des attaques du combattant. Les combattants bénéficiant d'une vitesse élevée frappent plus vite et sont plus difficile à contrer.
- Le **Cardio** correspond au niveau d'endurance dont le combattant dispose. Un combattant au cardio élevé peut attaquer plus souvent sans être essoufflé et bénéficie de plus d'énergie au début d'un combat.
- Le **Jeu de jambes** indique la vitesse de déplacement du combattant. Les combattants ayant un bon jeu de jambes sont très vifs sur leurs pieds et peuvent approcher et s'éloigner d'un adversaire rapidement.

## COMPÉTENCES

Si les attributs représentent ce dont est fait un combattant, les compétences représentent ce qu'il sait. Il existe neuf compétences différentes. Tous les combattants reçoivent une note d'Attaque et de Défense pour chacune d'entre elles.

- **Coups de poing :** concerne les coups de poing et de coude effectués en position debout. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups de poing et de coude de l'adversaire.
- **Coups de pied :** concerne les coups de pied et de genou effectués en position debout. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups de pied et de genou de l'adversaire.
- **Coups en clinch :** concerne les coups effectués en position de clinch. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups en clinch de l'adversaire.
- **Coups au sol :** concerne les frappes effectuées au sol. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le combattant inflige de dégâts à l'adversaire. Plus la valeur de défense est élevée, moins le combattant subit de dégâts à l'issue des coups au sol de l'adversaire.
- **Prises en clinch :** concerne les transitions effectuées lors d'un clinch. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le taux de réussite d'une transition en clinch est élevé. Plus la valeur de défense est élevée, plus il est facile pour le combattant de bloquer une transition en clinch.
- **Takedown :** concerne les takedowns et les projections. Une valeur d'attaque élevée facilite les takedowns et les projections sur un adversaire. Une valeur de défense élevée facilite le blocage des tentatives de takedown ou de projection.
- **Prise au sol au-dessus :** concerne les transitions effectuées lorsque le combattant est au sol, au-dessus (en position de force). Plus la valeur d'attaque est élevée, plus le taux de réussite d'une transition au sol sur l'adversaire est élevé. Plus la valeur de défense est élevée, plus le combattant a de chances de bloquer une tentative de transition effectuée par un adversaire en dessous de lui.
- **Prise au sol en dessous :** concerne les transitions effectuées lorsque le combattant est au sol, en dessous (en position de faiblesse). Plus la valeur d'attaque est élevée, plus les tentatives de transition au sol quand le combattant est en dessous de l'adversaire ont de chances de réussir. Plus la valeur de défense est élevée, plus le combattant a de chances de bloquer une tentative de transition effectuée par un adversaire au-dessus de lui.
- **Soumission :** concerne les tentatives de soumission. Plus la valeur d'attaque est élevée, plus il est facile de pousser l'adversaire au tapout par une soumission. Plus la valeur de défense est élevée, plus le combattant a de chances de résister à une transition et de s'en dégager.

# DÉPLACEMENT

## MOUVEMENTS DE BASE

En position debout, déplacez-vous dans l'Octagon™ afin de conserver une certaine distance entre vous et votre adversaire ou rapprochez-vous pour combattre.

| | |
|---|---|
| Se déplacer | Joystick gauche |

## PAS

Vous pouvez effectuer un pas rapide pour vous approcher de l'adversaire ou mettre plus de distance entre vous et lui. Si vous faites un pas vers l'adversaire alors que vous êtes déjà près de lui, vous le pousserez en arrière et libèrerez de l'espace. Quand vous faites un pas vers l'adversaire, vous pouvez effectuer un Step Strike afin d'insuffler plus de puissance à une frappe rapide, ce qui pourrait le mettre K.O.

| | |
|---|---|
| Faire un pas | Orienter le joystick gauche dans la direction souhaitée |
| Step Strike | ■, △, ✕ ou ○ en faisant un pas |

## COURSE

Quand vous et votre adversaire êtes sur des côtés opposés de l'Octagon™, vous pouvez réduire la distance qui vous sépare rapidement en courant vers lui. Frappez en courant pour effectuer un Dash Strike et infliger de gros dégâts à l'adversaire s'il ne parvient pas à le bloquer ou à l'éviter. Comme le Step Strike, le Dash Strike est considéré comme une frappe puissante et peut mettre K.O. un adversaire.

| | |
|---|---|
| Courir | Appuyer sur L3 et incliner le joystick gauche dans la direction souhaitée |
| Dash Strike | ■, △, ✕ o ○ en courant |

## CHANGEMENT DE POSTURE

Certains combattants peuvent passer de la posture de droitier à celle de gaucher et inversement. Si votre combattant en fait partie, sachez que vous ne pouvez faire un changement de posture qu'en position debout.

| | |
|---|---|
| Changer de posture | Appuyer sur R3 |

# POSITION DEBOUT

## FRAPPES RAPIDES

Utilisez les frappes rapides pour préparer l'adversaire à recevoir des attaques plus puissantes ou plus élaborées. Leur vitesse les rend plus difficiles à anticiper et donc à bloquer. De plus, les frappes rapides ne peuvent être stoppées par des contre-prises ni permettre à un combattant d'effectuer un Short Takedown.

Les frappes rapides permettent également d'intercepter les frappes puissantes et les frappes techniques d'un adversaire, ce qui les rend beaucoup moins efficaces. Cependant, comme elles ne sont pas très puissantes, les frappes rapides infligent peu de dégâts et ne peuvent mettre K.O. un adversaire.

***REMARQUE :*** *Ces commandes partent du principe que votre combattant se trouve à gauche de l'écran. S'il est à droite, la droite et la gauche sont inversées.*

| | |
|---|---|
| Coup de poing rapide à gauche | ▣ |
| Coup de poing rapide à droite | △ |
| Coup de pied rapide à gauche | ✕ |
| Coup de pied rapide à droite | ○ |

## FRAPPES PUISSANTES

Les frappes puissantes sont plus lentes et plus lourdes, elles sont plus faciles à bloquer que les frappes rapides mais infligent beaucoup plus de dégâts si elles atteignent leur cible. Elles nécessitent également plus d'énergie que les frappes rapides. Des frappes puissantes consécutives à la tête de l'adversaire peuvent le mettre K.O.

***REMARQUE :*** *Ces commandes partent du principe que votre combattant se trouve à gauche de l'écran. S'il est à droite, la droite et la gauche sont inversées.*

| | |
|---|---|
| Coup de poing puissant à gauche | Joystick gauche + ▣ |
| Coup de poing puissant à droite | Joystick gauche + △ |
| Coup de pied puissant à gauche | Joystick gauche + ✕ |
| Coup de pied puissant à droite | Joystick gauche + ○ |

## FRAPPES TECHNIQUES

Un combattant dispose de certaines frappes techniques qui dépendent de sa propre technique. Les frappes techniques étant liées à des techniques spécifiques, elles sont différentes selon les combattants. Certains peuvent effectuer une frappe technique sous forme de Step Strike.

Les frappes techniques nécessitent autant d'énergie que les frappes puissantes, alors ralentissez votre rythme quand vous les utilisez.

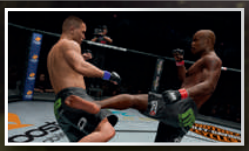
| | |
|---|---|
| Frappe technique | Maintenir L1 en frappant |

## ATTRIBUTS DE FRAPPE

Le fait d'appuyer sur □ et △ produit toujours un coup à la tête, mais le type précis de frappe dépend de la position du combattant qui la lance, de sa technique et des modificateurs éventuels qui s'y appliquent. Faites des essais avec différentes frappes : nombreuses sont celles qui bénéficient d'attributs supplémentaires. Par exemple :

- Les attaques précises comme les coups de coude ont plus de chance de faire saigner l'adversaire.
- Les frappes lourdes comme les coups de poing marteaux ont plus de chance de sonner l'adversaire.

## VARIATION DE LA HAUTEUR DE FRAPPE



En utilisant le modificateur de hauteur de frappe pour donner un coup, vous toucherez la cible plus bas que la normale. Les coups à la tête atteignent le corps de l'adversaire et les coups au corps atteignent ses jambes.

| | |
|---|---|
| Varier la hauteur de frappe | L2 + frappe rapide ou frappe puissante |

## COMBOS

Certaines frappes s'enchaînent naturellement, ce qui crée un combo rapide de plusieurs frappes qui inflige plus de dégâts que les mêmes coups séparés. Vous devez appuyer sur les boutons de frappe au bon moment, quand le coup précédent atteint sa cible. L'alternance de coups à droite et à gauche est un excellent moyen de réaliser des combos.

Pour effectuer un combo, le mieux est de commencer par des frappes rapides et d'enchaîner avec des frappes puissantes ou des frappes techniques. Si vous commencez par des frappes lourdes puis passez à des coups plus légers, le combo ne sera pas efficace.

## MULTIPLICATEURS DE DÉGÂTS

La direction dans laquelle vous vous déplacez quand le coup de l'adversaire vous atteint peut augmenter ou réduire les dégâts qu'il vous infligera. En règle générale, les dégâts sont réduits si vous vous éloignez du coup et augmentés si vous vous en approchez.

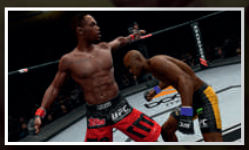
Si vous marchez vers un coup ou en direction opposée, le multiplicateur de dégâts est négligeable. Cependant, si vous courez ou faites un pas vers un coup ou en direction opposée, le multiplicateur de dégâts est beaucoup plus important. Déplacez-vous efficacement afin d'éviter les attaques les plus puissantes de votre adversaire et portez vos meilleurs coups quand l'adversaire s'approche de vous.

## BLOCAGES

Bloquez les frappes pour réduire les dégâts qu'elles vous infligent. Vous pouvez aussi bloquer un coup pendant un déplacement. N'oubliez pas que quand vous bloquez un coup, vous subirez tout de même des dégâts. Si vous recevez des coups, même bloqués, vous prenez donc toujours un risque.

| | |
|---|---|
| Bloquer un coup à la tête | R1 |
| Bloquer un coup au corps/aux jambes | R2 |

## ESQUIVES



Vous pouvez éviter les coups d'un adversaire en les esquivant. Contrairement au blocage, qui ne fait que limiter les dégâts infligés par un coup, une esquive bien calculée vous empêche d'être touché et donc de subir des dégâts.

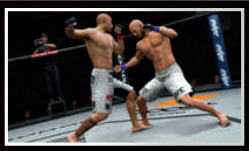
| | |
|---|---|
| Esquiver | Orienter le joystick gauche en maintenant R1 |

## FRAPPES D'ESQUIVE

Pendant une esquive, vous pouvez effectuer une frappe d'esquive. Selon la direction de votre esquive, vous réaliserez différentes frappes d'esquives. Si votre synchronisation est parfaite, vous pouvez réussir un contre et punir un adversaire trop agressif.

| | |
|---|---|
| Frappe d'esquive | □, △, ✕, ○ pendant une esquive |

## CONTRES



Si vous réussissez une frappe rapide au moment où votre adversaire tente un coup, vous avez effectué un contre. Un contre majeur touche sa cible au moment où le coup de l'adversaire part. Il inflige beaucoup plus de dégâts qu'un contre normal. Bien que ce cas soit rare, il arrive qu'un contre majeur provoque un K.O. quels que soient les dégâts subis par l'adversaire auparavant.

Un contre mineur touche sa cible à la fin du coup de l'adversaire. Il n'inflige pas autant de dégâts qu'un contre majeur, mais il est tout de même plus efficace qu'un coup normal du même type.

## CONTRE-PRISES

Vous pouvez faire des contres à la tête, au corps ou aux jambes grâce à une contre-prise effectuée au bon moment : vous passerez alors en position de clinch debout (pour un contre à la tête), vous pourrez saisir la jambe de l'adversaire et tenter de le frapper ou de le mettre à terre (pour un contre au corps) ou encore effectuer un Kick Check, ce qui blessera la jambe de l'adversaire au lieu de la vôtre (pour un contre aux jambes). Vous ne pouvez tenter une contre-prise que sur une frappe puissante, pas sur une frappe rapide.

| | |
|---|---|
| Contre-prise à la tête, transition en clinch | Joystick droit ↑ quand l'adversaire tente une frappe à la tête |
| Contre-prise au corps, saisie de la jambe | Joystick droit ↓ quand l'adversaire tente une frappe au corps |
| Contre-prise et Kick Check | Joystick droit ↓ quand l'adversaire tente une frappe aux jambes |
| Frappe avec saisie de jambe | □, △, ✕, ○ après avoir saisi la jambe de l'adversaire grâce à une contre-prise |
| Takedown avec saisie de jambe | Incliner le joystick droit vers l'adversaire après avoir saisi sa jambe grâce à une contre-prise |

## FEINTES

Cassez le rythme d'un adversaire qui bloque tous vos coups en feintant une frappe ou une prise. Quand il tentera de bloquer votre feinte, il baissera sa garde : soyez prêt à lancer une véritable frappe ou à tenter un takedown. Les feintes peuvent être effectuées en position debout ou au sol.

| | |
|---|---|
| Feinte de frappe | R1 + R2 + □ / △ / ✕ / ○ |
| Feinte de prise | R1 + R2 + joystick droit vers l'adversaire |

## PROVOCATIONS

Exprimez votre personnalité dans vos combats et prouvez que vous êtes prêt à divertir le public de l'UFC® avec quelques provocations. Les provocations ne servent pas forcément à ridiculiser un adversaire : certaines sont respectueuses, comme une invitation à toucher les gants.

| | |
|---|---|
| Provoquer un adversaire | Touches directionnelles |
| Annuler une provocation | N'importe quelle touche |

## OCCUPATION DE L'OCTAGON

Pousser votre adversaire contre la grille de la cage est un excellent moyen de prendre l'avantage. Pour faire une transition vers une position de cage, effectuez simplement un clinch ou un takedown quand vous être près d'un adversaire dont le dos est proche de la grille.

Si votre adversaire est loin de la cage, vous pouvez le forcer à s'en rapprocher en le prenant en clinch et en le faisant reculer contre la grille. Cependant, vous devez prendre garde à ne pas vous focaliser sur la position de cage au risque d'être vulnérable aux coups en clinch.

Il est très difficile pour votre adversaire de se dégager d'une position de cage quand il est sur la défensive. Profitez de votre avantage en position de cage pour lui donner des coups.

| | |
|---|---|
| Saisir l'adversaire et faire une transition vers la position de cage | Incliner le joystick droit (ou maintenir L2 et incliner le joystick droit) vers l'adversaire dont le dos est près de la cage |
| Faire reculer l'adversaire contre la cage en position de clinch | Incliner le joystick gauche vers la cage |
| Pousser l'adversaire contre la cage | L1 + joystick gauche vers la cage |
| Frappes en position de cage | ▢ ou △ en poussant l'adversaire contre la cage |

## PROJECTIONS

Dans certaines positions de clinch, des techniques de combat peuvent vous permettre de projeter un adversaire au sol avec une transition mineure. Si vous pensez que votre adversaire va tenter de vous projeter, vous pouvez bloquer la projection.

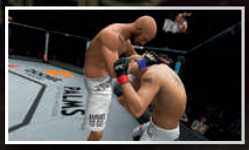
| | |
|---|---|
| Projection | Maintenir L1 + joystick droit ↑↗→ ou joystick droit ↓↘→ ou joystick droit ↑↖← ou joystick droit ↓↙← |
| Bloquer une tentative de projection | Incliner le joystick droit à l'opposé de l'adversaire |

# POSITION DE CLINCH

En position de clinch, vous avez accès à un panel différent d'attaques rapprochées. Les combattants pratiquant le Muay Thai sont particulièrement dangereux en clinch.

| | |
|---|---|
| Saisir l'adversaire et faire une transition vers la position de clinch | Incliner le joystick droit vers l'adversaire |
| Éviter une tentative de clinch | Incliner le joystick droit à l'opposé de l'adversaire |
| Se dégager d'un clinch de l'adversaire | Frapper et incliner le joystick gauche à l'opposé de l'adversaire |

## COUPS ET TRANSITIONS EN CLINCH



Les coups en clinch sont effectués avec les mêmes commandes que les coups debout. En clinch, vous pouvez également effectuer une transition pour prendre une position plus dominante.

| | |
|---|---|
| Coup de coude gauche en clinch | ▣ |
| Coup de coude droit en clinch | △ |
| Coup de genou gauche en clinch | ✕ |
| Coup de genou droit en clinch | ○ |
| Transition mineure | Joystick gauche ↑↗→ ou joystick gauche ↓↘→ |

## DÉPLACEMENT EN CLINCH

En position de Single Collar Tie ou de Muay Thai Clinch, vos frappes varient en fonction de la direction de votre déplacement.

Si vous vous approchez de l'adversaire, vos frappes seront plus faibles, mais vous pourrez pousser votre adversaire contre la cage. Il lui sera aussi plus difficile de se dégager de votre clinch.

Si vous vous éloignez de l'adversaire, vous pouvez effectuer des frappes plus puissantes. Cependant, il lui sera plus facile de se dégager du clinch.

## WHIPS PUISSANTS

Les combattants rompus aux techniques de Muay Thai peuvent effectuer un Whip puissant à partir du Muay Thai Clinch. Si vous donnez des coups de jambe pendant un Whip puissant, vous ferez un coup de genou puissant, particulièrement efficace. Il s'agit de l'un des coups les plus redoutables de l'UFC®, alors faites-en bon usage si votre combattant y a accès.

| | |
|---|---|
| Projection | Maintenir L1 + joystick droit ↑↗→ ou joystick droit ↓↘→ ou joystick droit ↑↖← ou joystick droit ↓↙← |
| Coup de genou puissant | ⊗ ou ◉ pendant un Whip puissant |

# TAKEDOWNS

Un takedown réussi mettra votre adversaire au sol et vous permettra de prendre l'avantage. Les combattants ayant un bon niveau en prises doivent toujours essayer d'amener le combat au sol, mais assurez-vous d'affaiblir votre adversaire avant de tenter un takedown.

Pendant une tentative de takedown, l'attaquant et la cible doivent faire pivoter le joystick droit afin d'essayer de prendre l'avantage. Selon le combattant qui remporte la lutte (et la façon dont il la remporte), l'attaquant peut se trouver légèrement ou fortement avantagé, et la cible peut parvenir à repousser l'attaquant en position debout.

Effectuez un takedown au moment précis où votre adversaire lance une frappe puissante, et vous réaliserez un Short Takedown. Les Short Takedowns réussissent toujours et ne nécessite aucune action supplémentaire. Si vous utilisez un takedown technique dans ce scénario, la position que vous obtiendrez à son issue dépendra de vos compétences et de celles de l'adversaire.

| | |
|---|---|
| Tenter un takedown | Maintenir L2 et incliner le joystick droit vers l'adversaire |
| Concrétiser la tentative de takedown | Faire pivoter le joystick droit |
| Se défendre face à une tentative de takedown | Incliner le joystick droit à l'opposé de l'adversaire |
| Lutter contre une tentative de takedown | Faire pivoter le joystick droit |
| Short Takedown | Maintenir L2 et incliner le joystick droit vers l'adversaire quand celui-ci tente une frappe puissante |

## CONTRER UN TAKEDOWN

Si vous parvenez à éviter la tentative de takedown d'un adversaire, vous avez l'opportunité pendant un court instant de réaliser un contre. Les contres comprennent les frappes, les transitions et les soumissions. Si vous ne parvenez pas à effectuer un contre dans le temps imparti, vous et votre adversaire reviendrez en position debout.

| | |
|---|---|
| Contrer un takedown par un coup | □, △, ✕, ○ |
| Contrer un takedown par une transition | Incliner le joystick droit vers l'adversaire |
| Contrer un takedown par une soumission | Appuyer sur R3 |

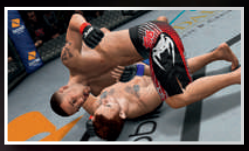
## INTERCEPTER UN TAKEDOWN

En exécutant un coup de genou au bon moment, vous pouvez intercepter le takedown d'un adversaire et infliger de gros dégâts en retour. Vous devez effectuer une attaque d'interception de takedown au moment où l'adversaire tente son takedown. Si l'attaque réussit, vous pourriez mettre votre adversaire K.O. sur le champ.

Les attaques d'interception de takedown sont idéales pour décourager un adversaire particulièrement féru de takedowns et le forcer à utiliser des armes offensives qu'il maîtrise moins.

| | |
|---|---|
| Attaque d'interception de takedown | ○ en inclinant le joystick gauche à l'opposé de l'adversaire qui tente un takedown |

# POSITION AU SOL



Les commandes de prises sont utilisées quand vous et votre adversaire êtes en position au sol. Un combattant se trouve toujours au-dessus, en position d'avantage ou « dominante », et l'autre se trouve en dessous, en position de désavantage ou « défensive ».

Plus votre position est dominante, plus il est facile d'effectuer des frappes et des soumissions contre votre adversaire. Cependant, même si l'adversaire est en désavantage extrême, ne soyez pas trop sûr de vous : il suffit d'un renversement pour que vous perdiez votre position et vous retrouviez en mauvaise posture.

Ne vous laissez pas distraire pendant un combat en passant trop de temps à réfléchir aux positions et aux transitions mineures ou majeures que vous devez faire. Vous devez simplement savoir qu'une transition mineure améliore toujours légèrement votre position, que vous soyez en attaque ou en défense, et qu'une transition majeure l'améliore grandement.

## EFFECTUER DES TRANSITIONS

Les transitions mineures sont moins risquées mais ont moins d'effet, puisqu'elles ne font progresser que légèrement votre position. Les transitions majeures sont plus dangereuses, mais vous gagnerez un avantage considérable si vous les réussissez. C'est le même principe que pour les frappes rapides et les frappes puissantes.

Chaque combattant dispose de certaines transitions techniques en fonction de sa technique de prises. Généralement, ces transitions techniques permettent dans certaines situations à un combattant d'effectuer une transition majeure avec une commande de transition mineure.

| | |
|---|---|
| Transition mineure | Joystick droit ↑↗→ ou joystick droit ↓↘→ ou joystick droit ↑↖← ou joystick droit ↓↙← |
| Transition majeure | Joystick droit ←↖↑↗→ ou joystick droit ↗→↘↓↙← ou joystick droit ↙←↖↑↗→ ou joystick droit ↘↓↙← |
| Transition technique | Maintenir L1 + joystick droit ↑↗→ ou joystick droit ↓↘→ ou joystick droit ↑↖← ou joystick droit ↓↙← |
| Revenir à la position debout | Appuyer sur L3 (en position dominante) |

## BLOQUER, INTERROMPRE ET RENVERSER UNE TRANSITION

Si vous êtes en position de désavantage, vous pouvez bloquer la tentative de transition d'un adversaire en inclinant le joystick droit à l'opposé. Cependant, vous ne pouvez tenir le blocage qu'un certain temps, alors analysez bien les mouvements de l'adversaire et ne l'utilisez que quand il tente une transition. Dans le cas contraire, il suffira à votre adversaire d'attendre que votre combattant relâche son blocage pour pouvoir effectuer tranquillement sa transition.

Par ailleurs, si vous réussissez une frappe puissante à l'instant où l'adversaire tente une transition, vous interromprez sa tentative et le secouerez probablement un peu au passage. Mais si votre adversaire bloque votre frappe d'interruption ou l'évite avec une esquive au sol, il peut tenter immédiatement une nouvelle transition qui aura plus de chances de réussir.

Vous pouvez également renverser la tentative de transition d'un adversaire si votre synchronisation est parfaite. Un renversement de transition réussi ne fait pas qu'empêcher votre adversaire de faire sa transition : il fait également progresser votre position.

| | |
|---|---|
| Bloquer une transition | Incliner le joystick droit à l'opposé de l'adversaire |
| Interrompre une transition | Joystick gauche vers l'adversaire + ▢ ou △ |
| Renverser une transition | Orienter le joystick droit ⬅ ➡ |

## ESQUIVE AU SOL

Comme en position debout, vous pouvez éviter les coups d'un adversaire en position au sol grâce à une esquive à gauche ou à droite. Une esquive au sol effectuée au bon moment, quelle que soit sa direction, permet toujours d'éviter un coup de poing direct ou toute autre attaque qui arrive droit sur vous par au-dessus.

Cependant, face à un coup qui arrive sur le côté, comme un crochet, vous pouvez réduire (mais pas éviter) les dégâts si votre esquive au sol a la même direction que la frappe dont vous êtes la cible. En revanche, les dégâts seront accrus si votre esquive au sol vous emmène vers le coup.

| | |
|---|---|
| Esquiver | Orienter le joystick gauche |

## SOUS-POSITIONS

Chaque position comprend certaines sous-positions vers lesquelles vous pouvez faire une transition. En sous-position, vous pouvez lancer des frappes plus puissantes que la normale.

En défense, vous pouvez saisir l'adversaire à l'aide d'un blocage de prise et l'empêcher de faire une transition vers une sous-position, ce qui l'empêche aussi de vous envoyer des frappes puissantes. Un combattant maintenu en blocage de prise peut continuer à lutter et faire sa transition vers une sous-position. Si vous tenez un blocage de prise suffisamment longtemps, l'arbitre demandera une interruption et vous remettra en position debout.

| | |
|---|---|
| Transition vers une sous-position | Incliner le joystick gauche dans la direction souhaitée |
| Blocage de prise contre transition en sous-position | Maintenir le joystick droit ⬅ ou le joystick droit ➡ |
| Se dégager d'un blocage de prise | Incliner le joystick gauche dans la direction souhaitée |

## SE DÉGAGER DU DESSOUS

Quand vous êtes sur le dos sur le sol de l'Octagon™, vous pouvez essayer de vous dégager en utilisant les mêmes commandes de transition qu'en attaque. N'oubliez pas qu'une transition réussie améliore toujours votre position, quelle que soit votre position initiale. Si vous améliorez suffisamment votre position en défense, vous vous dégagerez de l'emprise de votre adversaire.

Une fois que vous êtes libéré, vous pouvez vous relever et poursuivre le combat debout. Cependant, gardez à l'esprit que vous êtes momentanément vulnérable quand vous vous relevez : un coup lancé au bon moment peut ruiner vos espoirs. Attendez que votre adversaire soit un peu éloigné de vous. Si l'adversaire refuse de reculer, restez sur le dos et effectuez des coups de pied vers le haut quand il s'approche ou tente de reprendre une position dominante.

| | |
|---|---|
| Transition mineure | Joystick droit ⬆↗➡ ou joystick droit ⬇↘➡ ou joystick droit ⬆↖⬅ ou joystick droit ⬇↙⬅ |
| Transition majeure | Joystick droit ⬅↖⬆↗➡ ou joystick droit ↗➡↘⬇↙⬅ ou joystick droit ↙⬅↖⬆↗➡ ou joystick droit ↘⬇↙⬅ |
| Se relever | Appuyer sur L3 quand l'adversaire n'est plus sur vous |

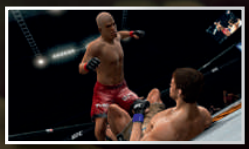
## TRANSITIONS DE CAGE

Quand vous êtes près de la cage, sur la défensive dans certaines positions au sol, vous pouvez effectuer une transition mineure en utilisant la grille de la cage afin de balayer l'adversaire et de prendre une position dominante.

Si vous avez la tête face à la grille de la cage quand vous êtes en position défensive au sol, vous pouvez également effectuer une transition mineure vers une position de cage au sol, ce qui facilitera la réalisation de nouvelles transitions.

| | |
|---|---|
| Balayage avec la grille de la cage | Joystick droit ↑↗→ ou joystick droit ↓↘→ ou joystick droit ↑↖← ou joystick droit ↓↙← en défense près de la cage |
| Transition vers une position de cage au sol | Joystick droit ↑↗→ ou joystick droit ↓↘→ ou joystick droit ↑↖← ou joystick droit ↓↙← en défense, la tête orientée vers la cage |

## POSITION UP/DOWN

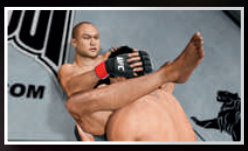


Quand un combattant est sur le dos et que l'autre est debout, il s'agit d'une position Up/Down. Dans cette position, le combattant offensif (debout) peut donner des coups de poing, des coups de pied ou tenter une soumission. Il peut aussi passer la garde du combattant à terre et revenir en position au sol.

Le combattant défensif (au sol) peut effectuer des coups de pied hauts, tenter une soumission si l'adversaire est proche ou revenir en position debout. Comme mentionné plus haut, un combattant est vulnérable quand il se relève, alors choisissez le bon moment. Le défenseur peut également tenter un takedown en se relevant. C'est une manœuvre risquée, qui vous fait courir le risque de subir une attaque d'interception de takedown.

| | |
|---|---|
| Passer la garde d'un combattant au sol | Joystick droit vers l'adversaire ou L2 + joystick droit vers l'adversaire (en position debout) |
| Coup de pied haut | □ ou △ au sol en position Up/Down |
| Takedown à partir de la position au sol | L2 + appuyer sur R3 au sol en position Up/Down |

# SOUMISSIONS



Outre la victoire par décision, K.O. de l'adversaire ou T.K.O. suite à des coups donnés sans retour à un adversaire qui ne se défend pas correctement, vous pouvez forcer un adversaire au tapout par une soumission exerçant une pression sur les articulations.

Chaque combattant peut effectuer des soumissions différentes dans des positions différentes. En position au sol, vous pouvez tenter une soumission que vous soyez sur ou sous votre adversaire. Certains combattants peuvent aussi effectuer des soumissions en clinch ou debout. Tous les combattants ne sont pas capables de réussir une soumission dans n'importe quelle position.

Quand une soumission est tentée, l'attaquant et le défenseur essaient de prendre l'avantage de la même façon. Un terrain octogonal avec une barre rouge et une barre bleue apparaît au centre de l'écran. Chaque joueur est représenté par la barre de la couleur de son coin et utilise le joystick droit pour déplacer sa barre sur le terrain.

L'attaquant, dont la barre se trouve à l'extérieur du terrain, poursuit le défenseur, dont la barre se trouve à l'intérieur. En chevauchant et en maintenant la barre du défenseur avec la sienne, l'attaquant tente de l'épuiser et de le pousser au tapout. Le défenseur doit essayer de rester hors d'atteinte de la barre de l'attaquant pour se dégager de la soumission.

Une limite de temps basée sur la position de l'attaquant au moment de la tentative et sur la condition des combattants est allouée à la tentative de soumission. Plus le combattant offensif a d'énergie, plus sa barre est longue. Moins le défenseur en a, moins sa barre est rapide.

À mesure que le temps passe, la taille de la barre de l'attaquant rétrécit. L'attaquant doit réussir à rattraper et à maintenir le défenseur avant la fin du temps imparti pour le contraindre au tapout.

Si le défenseur a l'avantage au niveau de l'énergie et parvient à échapper à la soumission, il peut réussir un slam sur son adversaire ou lui marcher dessus pour s'en tirer avec une meilleure position qu'avant.

| | |
|---|---|
| Tenter une soumission | Appuyer sur R3 |
| Prendre l'avantage pendant une soumission | Déplacer la barre de couleur avec le joystick droit |

## BLOCAGE DE SOUMISSION

Vous pouvez bloquer la tentative de soumission de votre adversaire avant même qu'il ne la réalise, ce qui vous évite de devoir gagner le mini-jeu des barres colorées pour vous en dégager. La méthode pour bloquer une soumission est la même que pour bloquer une transition, mais vous pouvez tenter autant que vous voulez de bloquer des soumissions sans craindre l'échec.

| | |
|---|---|
| Bloquer une soumission | Incliner le joystick droit à l'opposé de l'adversaire |

## RENVERSEMENT DE SOUMISSION

Dans des situations particulières, certains combattants peuvent effectuer un renversement de soumission quand un adversaire tente certaines transitions (notamment les projections en clinch et les dégagements depuis le dessous en position au sol). Tous les combattants n'ont pas cette possibilité et elle ne permet pas un renversement contre toutes les transitions tentées par l'adversaire.

| | |
|---|---|
| Renversement de soumission | Appuyer sur R3 quand l'adversaire tente une transition particulière |

## SOUMISSIONS STRIKE CATCH

Pour lancer une soumission, vous pouvez également saisir le coup d'un adversaire dominant. Ceci nécessite une bonne synchronisation et n'est accessible qu'à certains combattants dans certaines positions. Si vous y arrivez, vous éviterez le coup tout en renversant la situation en un clin d'œil.

| | |
|---|---|
| Soumission Strike Catch | L1 + appuyer sur R3 quand l'adversaire frappe |

## CHANGEMENT DE SOUMISSION

Certains combattants peuvent effectuer un changement de soumission pendant une soumission, quand l'indicateur correspondant est affiché. Les changements de soumission sont particulièrement efficaces quand le temps vient à manquer, quand vous êtes désavantagé ou quand l'adversaire est sur le point de se dégager. Vous ne pouvez effectuer un changement de soumission que s'il vous reste suffisamment d'énergie.

# GARANTIE LIMITÉE

THQ France garantit ce disque pour la PlayStation®3 contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ France remplacera ou réparera gratuitement le disque défectueux.

N'oubliez-pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les disques retournés sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ France, soit réparés, soit remplacés aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si ce disque a été endommagé par négligence, accident, usage abusif ou s'il a été modifié après son acquisition.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier le disque avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à :

**THQ FRANCE**
**1 rue Saint Georges**
**75009 Paris**

# THQ CUSTOMER SERVICES

## AUSTRALIA

**Technical Support and Games Hotline**
**1902 222 448**
Call costs $2.48 (incl GST) per minute
Higher from mobile/public phones

## CSKÁ REPUBLIKA

**Telefon: + 420 226 225 012**
Otevřeno: Po-Pá 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

## DEUTSCHLAND

Für **spielinhaltliche** Fragen
**Tel. 09001 505511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(€0,99/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

Für **technische** Fragen
**Tel. 01805 605511**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr (€0,14/Min. aus dem deutschen Festnetz, ggf. abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz. Ab 01.03.2010 max. 0,42 €/Min. aus dem Mobilfunknetz)
Internet: http://support-formular.thq.de
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## ESPAÑA

Correo:
THQ Interactive Entertainment España S.L.U.,
Avenida de Europa 19, Edificio I 1ª B,
Pozuelo de Alarcón, 28224 Madrid, ESPAÑA,
**Tlf. 91 799 18 75**
(De Lunes a Viernes de 10.00 a 14.00 horas y de 16.00 a 19.00 horas)
El precio de la llamada es el precio de una llamada convencional sujeto a los precios establecidos por cada compañía telefónica.
Visita nuestra web:
Registra tu juego en www.thq-games.es para acceder a los trucos, al material exclusivo de los juegos, las preguntas frecuentes y al soporte técnico online.

## FRANCE

Assistance technique : **08 25 06 90 51**
du lundi au samedi de 10 à 12h et de 14 h à 20h
(0.15€ la minute)
**thq@supporter.fr**

## GREECE

**+30 210 6856000**
Monday to Friday 9:30 to 17:30
support@zegetron.gr

## ITALIA

**Telefono +39 02.4130345**
(Tariffa Nazionale; la tariffa varia in base al gestore telefonico).
(Lun.-Ven. dalle 14:00 alle 19:00, festivi esclusi)

**Mail: assistenza@halifax.it**
Online: accedi al sito http:/www.halifax.it/faqs, registra il gioco e segnala il tuo problema.
Ricordati di indicare il negozio presso cui hai acquistato il prodotto e di spiegare chiaramente l'errore riscontrato.

## NEDERLAND

Als je technische problemen met dit spel ondervindt, kun je contact opnemen met de technische helpdesk in Groot-Brittannië:
**Telefoon +44 87 06080047**
(nationale/internationale telefoontarieven zijn van toepassing)
ma t/m vr 8.00 tot 19.00 (GMT)
za 9.00 tot 17.00 (GMT)

## ÖSTERREICH

Für **spielinhaltliche** Fragen
**Tel. +49 1805 70 55 11**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
**Tel. +49 1805 60 55 11**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: http://support-formular.thq.de
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## POLSKA

**Telefon: +48 22 519 69 66**
Godziny otwarcia:
Poniedziałek – Piątek 9:00 – 17:00
Email: pomoc@cdprojekt.com

## PORTUGAL

Informações de Jogos, Truques e Dicas, liga: **256 836 273**
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)
apoioaoconsumidor@ecofilmes.pt
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 17.00 h às 19.00 h
Todos os dias úteis
SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA
Liga: **707 236 200**
HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO
das 14.00 h às 17.30 h
Todos os dias úteis. Número Único Nacional: €0,11 por minuto

## РОССИЯ

Телефон: +44 (0)87 06080047
(оплата звонка из России по международному тарифу)
(Пн-Пт с 8.00 до 19.00,
Сб с 9.00 до 17.00 по местному времени)
Онлайн:
Зарегистрируйте игру на сайте www.thq-games.com
для доступа к FAQ и полной онлайн-поддержки

## SLOVENSKO

**Telefon: + 420 226 225 012**
Otváracia doba: Po-Pia 9:30 - 18:00
Email: podpora@cdprojekt.cz

## SUISSE/SCHWEIZ/SVIZZERA

Für **spielinhaltliche** Fragen
**Tel. +49 1805 70 55 11**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Für **technische** Fragen
**Tel. +49 1805 60 55 11**
Mo.-Sa. von 11.00-21.00 Uhr
(Die Kosten entsprechen einem Auslandsgespräch nach Deutschland)
Internet: http://support-formular.thq.de
(Online-Formular für schriftliche Anfragen)

## UK

Telephone: **+44 (0)87 06080047**
(national/international call rates apply)
(Mon-Fri 8.00 am to 7.00 pm,
Sat 9.00 am to 5.00 pm)
Online: Register your game at www.thq-games.com
for FAQs and full online support

## الإمارات العربية المتحدة

تليفون رقم: 637 42 800
الأحد إلى الخميس من 9:00 ص حتى 6:00 م
(الرقم المجاني)
بريد إلكتروني: info@plutogt.com

**THQ FRANCE**
**1 rue Saint Georges, 75009 Paris**